Mémo-Images

1. Informations générales sur le logiciel

Auteur : l'équipe de développement de Project Omega

Version : 1.0.1

Licence : GPL

Date de parution : juin 2004

Environnement requis : GNU Linux, Mac OS X ou Windows

Site dédié : http://www.projectomega.com/open-source

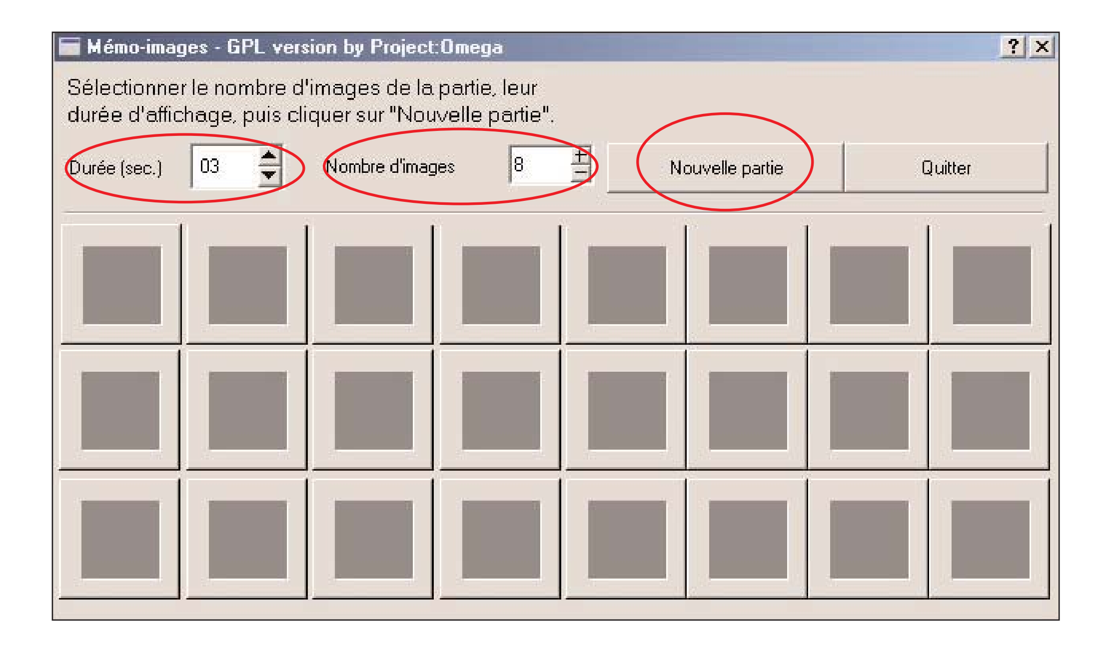
Public concerné : cycle 1, début de cycle 2 (GS, CP débutants), CLIS

Discipline : transversal (travail de mémorisation)

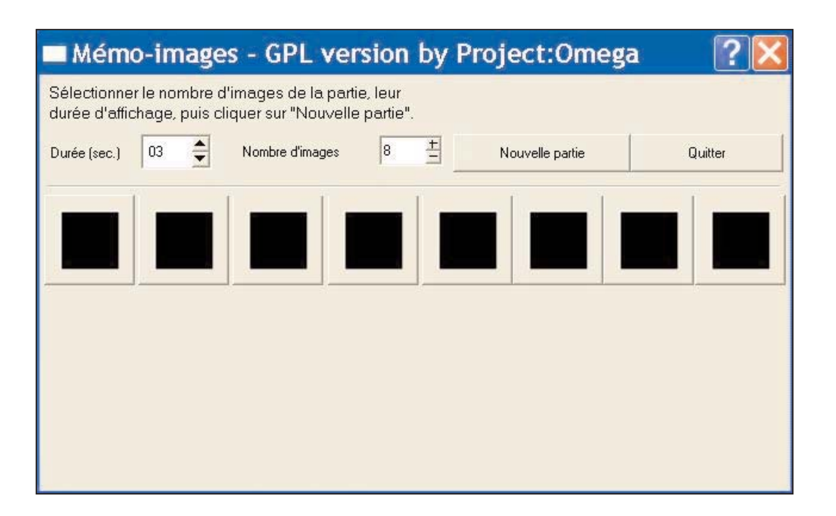
Descriptif : *Mémo-Images* est un logiciel ludo-éducatif. Il s'agit d'un jeu de *memory* à base d'images. Il est possible de paramétrer la difficulté des parties en fonction de 2 critères : le nombre d'images à mettre en paires et le temps de visualisation des images une fois qu'elles sont retournées.

2. Tutoriel (mode d'emploi)

Page d'accueil

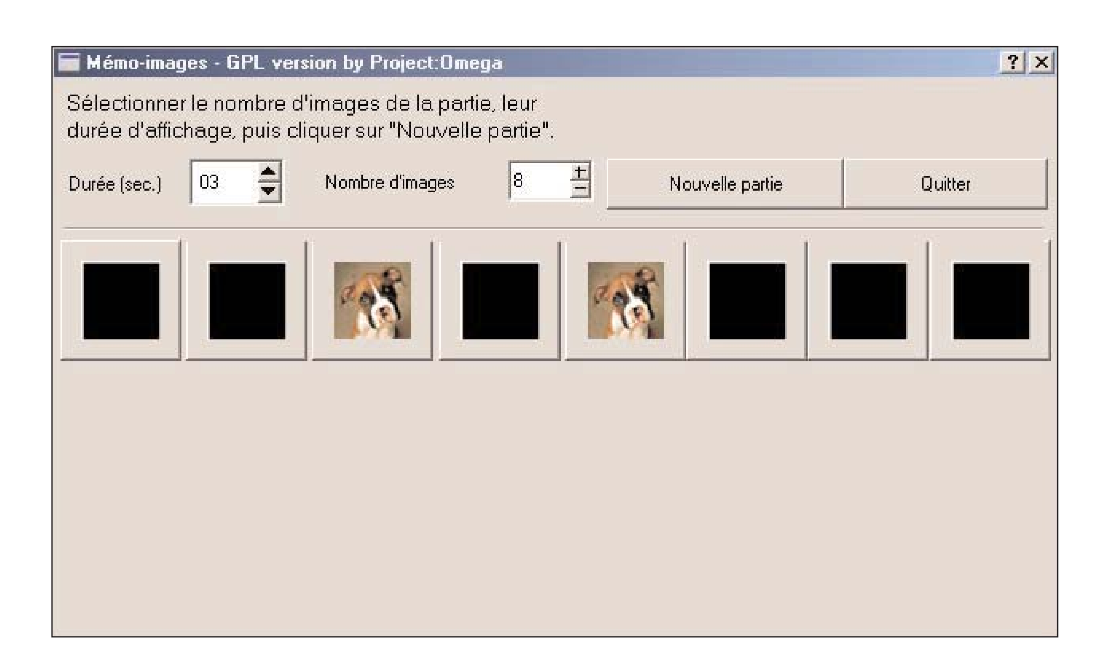


✹ La page d'accueil donne directement accès au jeu. Le joueur doit en premier lieu choisir le nombre d'images à assembler par paires (de 4 à 24) ainsi que le temps de visualisation des cartes une fois qu'elles sont retournées (de 1 à 3 secondes). Il faut ensuite cliquer sur Nouvelle partie pour commencer à jouer.



✹ Dans l'exemple ci-dessus, il faut reconstituer 4 paires d'images. Les cartes sont retournées par deux à l'aide de la souris (il faut cliquer dessus).

Lorsque 2 images retournées sont différentes, elles restent affichées un certain temps, selon le choix fait précédemment (ici 3 secondes). Elles sont ensuite automatiquement remises "à l'envers".



Lorsque 2 images retournées sont identiques, elles restent découvertes jusqu'à la fin de la partie.

✹ Lorsque toutes les paires ont été découvertes, un signal sonore (applaudissements) indique la réussite et le score s'affiche en haut à droite.

Remarque : les séries ne sont pas répétitives mais à tirage aléatoire.

3. Piste pour une exploitation pédagogique

Mémo-Images (J. Cerfontaine)

Présentation

- discipline : transversal (mémorisation, discrimination visuelle)
- niveaux concernés : cycle 1, début de cycle 2 (GS, CP débutants), CLIS
- descriptif : utilisation d'un logiciel comme support de mémorisation et de discrimination visuelle
- référence aux programmes officiels : utiliser quelques fonctions de base d'un ordinateur
- prérequis : pour effectuer son travail, l'enfant doit être capable de repérer le nombre de coups joués et le nombre d'erreurs commises.
- objectifs cognitifs : mémorisation, repérage dans l'espace
- objectif méthodologique : sélectionner un élément en cliquant dessus avec la souris
- temps imparti : 1 séance de 15 minutes

Déroulé pédagogique

- modes d'utilisation : travail individuel ou par 2

- déroulé des étapes
  - Après manipulation d'un jeu de *memory* traditionnel (cartes), les élèves découvrent le logiciel par 2. À tour de rôle, les enfants effectuent le travail demandé. Il est possible d'augmenter le temps de visualisation des images ou de laisser davantage de temps pour réaliser une partie si l'exercice paraît difficile. À l'inverse, il est possible d'augmenter le nombre d'images à regrouper par paires si l'enfant n'éprouve pas de difficultés.
  - Cette activité peut déboucher, en fonction des projets de la classe, sur la fabrication d'un *memory* par les enfants.